LA GUERRE DES MIASMES

Un scénario pour *Millevaux Sombre* par Thomas Munier.

Je dédie ce scénario à Guillaume Alvarez
qui a créé le personnage du Professeur Dubizarre.

+ Descriptif :

One-shot / scénario en fuseau, bioterrorisme sur fond de film de guerre, 3 à 6 PJ, 3 à 6 heures (ou 2 à 3 séances si joué en mini-campagne), époque : 2397, lieu : La ville de Lugdunum à l'heure de sa chute.

+ Pré-requis :

Si la connaissance du jeu de rôle *Sombre* est nécessaire, la lecture du Livre Source de Millevaux Sombre est facultative.

+ Références :

28 Jours plus tard de Danny Boyle
L'Armée des 12 Singes de Terry Gilliam
Alerte ! de Wolfgang Petersen
Sherlock Holmes de Guy Ritchie
Black Death de Christopher Smith
Mission : Impossible 2 de John Woo

+ Pitch :

Lugdunum la Grise, Lugdunum la Maudite. Le dernier bastion de civilisation des Terres Franques est en proie au pire des fléaux, la Chienlit. Qui a répandu la maladie dans la ville ? Est-ce le mystérieux Épidémiarque ? Les Horlas, monstres surnaturels issus des plus noires superstitions sont-ils également impliqués ? A l'heure où tous les hommes encore sains désertent la ville, vous êtes les soldats qui restent pour trouver la source de l'épidémie et éradiquer les responsables.

La problématique de ce scénario est « Faut-il se sacrifier pour sa cause ? ».

+ Sonorisation
OREN AMBARCHI : Intermission 2000-2008 (drone minimaliste et cavernicole).
DIAMANDA GALAS : Divine Punishment / Saint of the Pit (imprécations de sorcière gothique).
SOPHIA : Deconstruction of the World (dark ambient post-apocalyptique).
WESTWIND : Tourmente II (dark ambient post-apocalyptique).

+ Aides de jeu à télécharger :
http://outsider.rolepod.net/millevaux/

Encyclopédie Minuscule (informations connues du meneur et des joueurs)

La Caste des Veilleurs :
La Caste des Veilleurs est une organisation secrète à l'échelle de l'Europe. Elle tient les Horlas pour responsables de l'hostilité de Millevaux. Son but est de les neutraliser. Après avoir été victime de plusieurs attentats et procès pour hérésie, la Caste des Veilleurs a fait croire à sa disparition pour mieux œuvrer dans l'ombre. La tâche des Veilleurs est ingrate et périlleuse, réservée aux désespérés et aux inconscients. Cette société utilise des savoirs technologiques, alchimiques et occultes dans sa lutte contre les Horlas. Le Vénérable est le chef de la Caste à Ludgunum.

La Chapelle de l'Expiation :
« En vérité je vous le dis, nous ne sommes plus dignes de notre Créateur ! La Forêt est sa punition divine ! Le Temps de l'Expiation est venu ! Nous ne sommes pas dignes de vivre sous les cieux ! Il est temps d'exécuter sur nous-mêmes la sentence divine ! »
Persuadés que Millevaux est dû à la colère, les Expiatistes pensent que le suicide collectif de l'humanité serait la seule façon de l'apaiser. Conscients que l'humanité entière n'est pas acquise à cette idée, les Expiatistes provoquent la mort de tous ceux qui ne seraient pas candidats au suicide…

La Chienlit :

Cette forme mutante de la peste bubonique n'existe qu'à Millevaux. Son mode de transmission est sujet à toutes les spéculations. Elle semble puissamment contagieuse. Ses symptômes se développent avec une rapidité fulgurante. Les premiers bubons apparaissent entre quelques minutes et quelques heures après la contamination. La plupart des personnes infectées décèdent au terme de quelques jours.

Les Fidèles des Miasmes :
Secte millénariste qui vénère les Horlas. Leur seigneur se fait appeler l'Épidémiarque. La Caste des Veilleurs le tient pour responsable de l'épidémie de Chienlit.
Horla :
Dans la superstition de Millevaux, désigne tous les monstres et les démons qui hantent la forêt et menacent chaque jour l'humanité d'extinction.

Décor

D 1. Lugdunum

Lugdunum (anciennement Lyon) fut jadis un exemple de survie de la civilisation. Située le long du fleuve Frône qui interrompt par ses rives la continuité de la forêt mutante, la ville fut reconstruite en 2360, avec des pierres et du bois récupérés sur les ruines. Elle abritait l'un des rares gouvernements des Terres Franques. Fait encore plus remarquable, il s'agissait d'une démocratie. Des sénateurs élus au suffrage universel détenaient le pouvoir législatif et nommaient un Maire chargé du pouvoir exécutif. La personnalité du Maire était telle que le tissu social se maintenait à Lugdunum en dépit des penchants anarchistes de ses habitants.

Cette cité prospère attirait l'avidité des pillards. C'est pourquoi le Maire s'associa avec les mafias locales. Elles acceptèrent de protéger la ville en échange d'une permission de racket officieuse.

Mais tout bascula le jour où l'un des chefs mafieux assassina le Maire pour prendre sa place. Il faut croire que seul le caractère bien trempé de cet homme maintenait la ville en l'état. Car après sa mort, son assassin ne gouverna rien du tout. Les autres clans mafieux se retournèrent contre lui et l'exilèrent. Les Sénateurs furent incapables de nommer un nouveau Maire. La plupart prirent la fuite.

Ce fut comme si on avait sonné la curée. Cinq fléaux s'abattirent sur la ville en même temps.
+ Les pillards prirent d'assaut les remparts. Accompagnés de nomades forestiers au ventre vide et de brigands de grands chemins, ils constituèrent une véritable armée et déferlèrent sur la ville.
+ Une colonie de lichen rouge traversa les remparts et se développa dans les quartiers proches à une vitesse fulgurante. Le lichen poussait sur les charpentes et les murs, séchait presque aussitôt. Sur ce substrat, une moisissure puante et visqueuse se mettait à pousser. La Grande Moisissure jeta les habitants hors de leurs maisons et condamna des quartiers entiers.
+ Des monstres qu'on croyait circonscrits aux contes à faire peur émergèrent des forêts environnantes. Les Horlas, choses immenses et noires, passèrent les murailles. On les aperçut dans plusieurs quartiers. Mais aucun témoin ne conserva assez de raison pour en faire une description fiable. Ils semèrent la mort et la destruction.
+ Profitant du chaos ambiant, une secte chrétienne millénariste, la Chapelle de l'Expiation, recruta en masse et orchestra des massacres de population.
+ Une épidémie de Chienlit se déclara dans la contrée. On ignore quelle est la source de l'épidémie, mais on soupçonne les Fidèles des Miasmes de l'avoir provoquée. Cette variété mutante de la peste bubonique causa des milliers de morts dans la ville.

Ces cinq fléaux sont en train de ravager Lugdunum. Tous les habitants qui le peuvent ont choisi de fuir la ville. Des dizaines de convois se jettent sur la Voie Déchue pour atteindre des régions plus clémentes. Lugdunum est condamnée mais n'est pas encore morte. Les derniers habitants se terrent dans une ville déjà en ruines, gardant l'espoir fou de survivre aux malédictions qui fondent sur eux.

D 2. Les zones de la ville

+ Attaque de pillards :
Gueux en armes, pillards affamés, routiers en armure, volent, torturent, massacrent, catapultent des cadavres contaminés sur la ville.
+ Beffroi :

Une tour de guet avec son escalier en spirale. Au sous-sol, la réserve d'eau de la ville. Sur une dalle, le Vénérable et une vasque vide.
+ Bois de Noirval :
Cette ancienne forêt abrite les mégalithes et les tumulus des druides noirs. Ils voient la chute de Lugdunum comme une victoire de la nature.
+ Bois de Vénissieux :
Les dernières troupes fidèles à Lugdunum y ont pris le maquis. Elles vivent dans la peur de la Chienlit et de la félonie. Attente, paranoïa.
+ Bois des Meurs-Taillis :
Friches incultes, repère des parias, des crève-la-faim, lit de ronces pour la lie de la société. Penseurs anarchistes et Horlas haineux.
+ Bois-Vermine :
Mines désaffectées, nature sauvage, prédateurs, brigands. Avertissement ! Ici s'arrête le royaume des hommes et commence celui des bêtes.
+ Cathédrale :
Splendeurs des vitraux, arches effondrées, flèches décapitées. L'édifice sacré est devenu le repère des Expiatistes. Ecrin pour leur folie.
+ Le Frône :
Cadavres, déchets, lugubres barques. Le Frône ne sait que charrier. Jadis fleuve de vie, il est devenu le conduit pollué de la nef des fous.
+ La Grande Moisissure :
D'abord simple croûte rouge de lichen, puis moisissure noire qui tue la végétation, enfin vaste masse putride qui ronge remparts et maisons.
+ Attaque de Horlas :
Choses mutantes et noires, fauves hirsutes hérissés d'appendices, ogres des légendes à faire peur, maudits hérauts du triomphe de la forêt.
+ La Maladrerie :
Bâtiments où s'entassent les malades. Fosses communes enduites de chaux à la hâte. Noirs docteurs à bec de corbin. Lois sanitaires absurdes.
+ Le Marché :
Maisons cloîtrées, étals couverts de fruits pourris, bruits d'ombres qui courent entre les ruelles... Ce marché ne vent plus que du silence.
+ Le Quartier des Beuveries :
Portes marquées d'une croix, auberges couvertes de bâches, tonneaux percés, tavernes noires de suie, de poussière. Une chope roule à terre.
+ Les Potences :
Immeubles réduits à de simples façades abritant des menaces embusquées, pendus flottant au vent, corbeaux, tags millénaristes sur les murs.
+ La Porte Nord :
Entassement des derniers convois de réfugiés, contrebande, chantage, extorsion, malades de la Chienlit cachés parmi les fuyards. Contrôles.
+ La Porte Sud :
Dernier rempart. Des soldats exaltés luttent en vain pour empêcher loups, écorcheurs et Horlas d'investir la ville. Siège, huile bouillante.
+ Le Sénat :
Le siège de la supercherie démocratique n'est plus qu'une ruine hantée par des fantômes. Au sous-sol se trouveraient les archives du monde.
+ Le Tribunal :
Pourtant à moitié détruit, le tribunal exerce toujours son activité. Un juge à moitié fou tient un procès contre les mouches de la ville.

D 3. La Chienlit

En réalité, la Chienlit ne comporte que quatre modes de transmission :
+ Boire de l’eau infectée
+ Être piqué par une mouche infectée
+ Etre blessé et entrer en contact avec la chair malade d’une personne infectée
+ Etre mordu par une personne infectée.

Une personne infectée pourrit littéralement sur pied. Selon la virulence de la souche et l’efficacité des soins, son espérance de vie varie entre un jour et un mois. Lorsqu’un PJ est atteint de la Chienlit, il acquiert le Désavantage *Infecté*. Je lui inflige des dommages d’attrition à chaque scène. Voir un malade de la Chienlit en stade terminal entraîne le cochage de 1 cercle d’Esprit ou 3 si c’est un autre PJ.

Les PJ prétirés

Je dévoile aux joueurs l’Arbre des Personnages pour qu’ils fassent leur choix. Je distribue à chacun sa feuille de personnage et sa feuille de matériel & mémoire (aide de jeu disponible en téléchargement). Si le Capitaine Vercingétorix et le Professeur Dubizarre ne sont pas distribués, j’attribue comme matériel supplémentaire un jerrican d’essence à un PJ et un briquet à un autre PJ.

PJ 1. Arbre des Personnages

Capitaine Vercingétorix
1. Va commettre une erreur monumentale.
2. Vieux compagnon d'aventures du Professeur Dubizarre.
3. A toute la confiance du Vénérable.
4. Dame Arsenic brigue son poste de leader.

Professeur Dubizarre
1. Adhère à tout un tas de théories occultes, emploie des méthodes dépassées.
2. Tente de préserver les principes des hommes civilisés.
3. Vieux compagnon d'aventures du Capitaine Vercingétorix.
4. Ancien confrère d'université du Docteur Chienlit, ne partage pas son approche rationaliste.
5. Mademoiselle Dassaut lui a plusieurs fois sauvé la vie.

Dame Arsenic
1. A croisé le chemin d'une Déité Horla : Baal-Zebub, Sa Majesté des Mouches. Une vision qui l'a plongée au bord de la folie.
2. Brigue le poste de leader du Capitaine Vercingétorix.
3. Pense que le Vénérable n'est plus dans le coup.
4. Elle est la possessive amante de Mademoiselle Dassaut.
5. A recruté le Caporal X chez les Expiatistes et l'a désendoctrinée.

Mademoiselle Dassaut
1. A été le garde du corps du Professeur Dubizarre et lui a plusieurs fois sauvé la vie.
2. Vit une relation tumultueuse avec Dame Arsenic.
3. Est secrètement amoureuse du Vénérable, pour son charisme et sa conviction.

Docteur Chienlit
1. A contracté la Chienlit, agonise lentement. Il ne quitte plus sa combinaison pour éviter de contaminer ses compagnons.
2. Le Vénérable lui a dit que ses collègues miasmologues avaient rejoint les Fidèles des Miasmes.
3. A tenté de guérir la famille du Caporal X, sans succès. C'est en leur apportant des soins qu'il a été lui-même contaminé par la Chienlit.
4. Confrère d'université du Professeur Dubizarre. N'adhère pas aux théories loufoques de ce dernier.

Caporal X
1. A fait partie de la Chapelle de l'Expiation. Elle était l'âme damnée du sinistre Melchior Hasard.
2. Toute sa famille est morte de la Chienlit.
3. En veut toujours au Docteur Chienlit d'avoir échoué à sauver sa famille.
4. Dame Arsenic l'a convaincue de la folie des Expiatistes et l'a fait rejoindre la Caste des Veilleurs pour lutter contre les miasmes.

PJ 2. Statistiques des PJ prétirés

Capitaine Vercingétorix
Soldat conformiste
E10 - C12
Pilote
Dévoué : Le Vénérable

Professeur Dubizarre
Occultiste excentrique
E9 - C12
Artefact : Sceau des Veilleurs. Peut annuler une infection par la Chienlit si on agit dans la même scène que l'infection.
Code de conduite : Non violent

Dame Arsenic
Spadassin irritable
E8 - C12
Forte
Panique

Mademoiselle Dassaut
Guerrière affectueuse
E11 - C12
Ambidextre
Panne

Docteur Chienlit
Miasmologue fragile
E9 - C12

Objet
Infecté

Caporal X
Espionne nerveuse
E10 - C12
Tir
Fugitive : Recherchée par les Expiatistes

Les PNJ

PNJ 1. Faction : Les Fidèles des Miasmes

Baal-Zebub, Sa Majesté des Mouches
Déité Horla de la Grouillance et des Infections

Apparence

Baal-Zebub est une Déité Horla, c'est-à-dire un Horla qui a atteint un stade quasi-divin. C'est un essaim de mouches doté d'un esprit-ruche. Ces mouches peuvent se séparer de l'essaim, agir en tant qu'organes de Baal-Zebub et lui retransmettre ce qu'elles voient par les centaines d'ocelles de leurs yeux d'insectes. Ce sont des mouches mutantes. Elles secrètent toutes sortes de bactéries et les rejettent par leur trompe sous forme de fluide purulent. Leurs pattes secrètent aussi un mucus qui peut s'agglomérer en vastes plasmes muqueux. Les plasmes muqueux de Baal-Zebub sont élastiques, résistants et collants. Baal-Zebub s'en sert de pièges mais aussi pour former des trompes de soumission psychique qu'il plante dans le cerveau de ses esclaves humains ou animaux.

Son écosystème naturel est les marais, les mangroves, les charniers et les zones de promiscuité entre différentes espèces animales. Il se déplace épisodiquement au Beffroi pour communiquer avec le Vénérable, et aussi dans le Quartier des Beuveries, une zone très touchée par la Chienlit.

Role Play

Baal-Zebub est sentient, sans émotion, omniscient. Il communique avec les humains et les animaux par le biais de sa trompe de soumission psychique. Elle transmet au sujet soumis des images télépathiques, collectées par ses mouches depuis la nuit des temps. Baal-Zebub ne sait faire que soumettre et ordonner. Il ne connaît que le monologue et pas le dialogue.

Objectif

Baal-Zebub s'est assigné pour mission divine de répandre les mouches et les maladies infectieuses dans Millevaux.

Equipement

Baal-Zebub n'a besoin de rien. Il peut néanmoins transporter des corps et des objets grâce à son plasme muqueux.

Combat

Baal-Zebub se sait invincible. En principe, il ne combat les mortels que par épidémie interposée. Cependant, il peut être amené à se battre pour protéger ses intérêts ou ses esclaves symbiotiques.

Baal-Zebub peut attaquer à distance. Il lui suffit d'envoyer une mouche à la trompe baveuse de Chienlit. Néanmoins, Baal-Zebub ne connaît ni la rancune ni l'acharnement. Sa victoire est inéluctable, alors il ne se fatigue pas pour une seule cible ou un seul groupe.

En attaque rapprochée, Baal-Zebub peut lancer des nuées de mouches à l'assaut de ces victimes. Les mouches pénètrent par tous les orifices. Elles déversent leurs sucs gastriques dans le corps de la victime avant de mourir où elles se trouvent. Dans la gorge, les narines, l'œsophage ou les bronches de leurs victimes.

Baal-Zebub peut aussi se servir d'un plasme pour capturer une cible.

Si Baal-Zebub est invincible, on peut essayer de disperser son essaim, qui se reformera plus tard, plus loin. Le meilleur moyen pour y arriver est le feu ou tout type de fumée.

Baal-Zebub
Sa Majesté des Mouches
PNJ 12
Apparence divine terrifiante
La vue de Sa Majesté des Mouches entraîne le cochage de 4 cercles d'Esprit.
Invincible
Baal-Zebub ne peut être blessé. Seul la fumée ou le feu peut le disperser. Il se reforme alors à la scène suivante.
Ubiquitaire
Baal-Zebub peut faire en simultané toutes les actions qu'il connaît. Communiquer avec un esclave symbiotique, attaquer, activer un Trait.
Groupe
La nuée de mouches de Baal Zebub inflige 3 Blessures par Tour à tous ses ennemis présents dans la zone.
Plasme-Piège (usage unique)
La cible doit faire un jet de Corps. Si elle échoue, elle est piégée. Ensuite, elle peut tenter de se dégager à chaque Tour suivant. Pour cela, elle doit faire un jet de Corps. Si elle échoue, elle reste piégée et encaisse une Blessure par suffocation. Si un autre PJ tente d'aider un PJ piégé, l'action échoue automatiquement.
Mouches Infectées (usage unique)
Baal-Zebub génère autant de mouches infectées que de cibles visées.

Mouches Infectées
Monstrueux insecte transmetteur de Chienlit
PNJ 8
Psyché-Ruche
Une mouche n'a pas d'intelligence propre. Son ganglion-cerveau sert de neurone à la psyché-ruche de Sa Majesté. Chaque mouche agit sous l'impulsion de Sa Majesté.
Minuscule
Peut toujours tenter une attaque surprise.
Si la mouche subit une attaque, elle meurt quelques soient les dommages.
Contagieuse
Si une mouche réussit son attaque, elle ne provoque pas de dommage mais contamine sa cible avec la Chienlit. Si je souhaite seulement utiliser cette attaque pour faire monter la pression, je décide que la contamination échoue. Quoiqu'il en soit, la perspective d'avoir contracté la Chienlit fait cocher un cercle d'Esprit à la victime.

Le Vénérable
Chef de la Caste des Veilleurs / Épidémiarque

Apparence

Le Vénérable est un vieil homme barbu. De longs cheveux, un visage bienveillant. Il porte un manteau noir. Son bonnet cache le trou percé dans son crâne par le plasme de soumission. Il se plaint souvent du froid.

Background

Le Vénérable est le chef de la Caste des Veilleurs depuis bien des années. Il a formé les PJ qui constituent aujourd'hui les derniers hommes de la Caste présents à Lugdunum.

Baal-Zebub l'a piégé il y a quelques semaines. Il lui a planté une trompe de soumission dans le crâne pour communiquer avec lui. Il lui a envoyé des images de la Catastrophe pour lui expliquer que les humains sont à l'origine de Millevaux et qu'ils méritent de mourir. Il lui a raconté que les Horlas, contrairement aux humains, ne sont pas les ennemis de la Terre. Au contraire, la Terre les envoie pour faire le ménage. Ce n'était pas un échange éclairé d'arguments mais un bourrage de crâne intensif. La personnalité du Vénérable a été réduite à l'état de pulpe. Il n'est plus que la marionnette de Baal-Zebub.

Baal-Zebub a fait cadeau au Vénérable d'un plasme rempli du bacille du Chienlit. Le Vénérable l'a déversé dans la réserve d'eau en-dessous du Beffroi, répandant lui-même la maladie dans la ville.

Roleplay

En apparence, le Vénérable tient son rang. C'est le chef de la Caste des Veilleurs depuis bien des années. Il a formé les PJ qui constituent aujourd'hui les derniers hommes de la Caste à Lugdunum. En leur présence, il feindra de toujours haïr les Horlas. Les neutraliser est censé être sa priorité.

Objectif

Le Vénérable sait que les PJ, ses servants d'hier, pourraient devenir ses ennemis d'aujourd'hui. Il a donc inventé de toutes pièces l'histoire d'une secte millénariste, les Fidèles des Miasmes. Elle aurait répandu la Chienlit dans Lugdunum sur les ordres d'un miasmologue perverti, l'Épidémiarque. En envoyant ses veilleurs enquêter à leurs risques et périls dans la ville assiégée pour retrouver un Épidémiarque imaginaire, le Vénérable espère les distraire suffisamment longtemps pour que l'épidémie soit assez installée. Il fuira alors Lugdunum et répandra la Chienlit partout ailleurs.

Il est certain que les PJ mourront dans cette ville dangereuse en essayant de remplir leur mission. Il n'a donc pas prévu qu'ils reviennent le voir. Si bien que seulement quelques heures après leur départ, il va recevoir Baal-Zebub dans son repaire.

Combat

Le Vénérable n'a pas prévu de se battre, ni même de rendre les coups s'il est attaqué. Il n'a pas d'arme.

Le Vénérable
Chef de la Caste des Veilleurs / Épidémiarque
PNJ 12
Protecteur : Mademoiselle Dassaut
Le Trait perd son effet si Mademoiselle Dassaut voit le Vénérable en présence de Baal-Zebub.

Crovandre la Mère Truie

Apparence

Crovandre est une truie. Elle ne se déplace nulle part sans de hideux petits porgrelets grisâtres pendus à ses mamelles. Ses chairs flasques et adipeuses pendent sur elle alors que sa peau trop élastique fait saillir sa colonne vertébrale. Cette truie pelée est maculée de bubons verts qui éclatent régulièrement. Les dents, les gencives et les mâchoires de Crovandre sont noires de nécrose. Cet animal pourrit sur pied.

Background

Crovandre vénère Baal-Zebub. Elle se voue corps et âme à son service, quelques en soient les conséquences. Pour l'en remercier, Baal-Zebub lui a transmis la Chienlit. Seule sa résistance surnaturelle aux maladies la maintient en vie.

Role Play

Crovandre est sentiente. Elle peut s'exprimer aussi bien en langue humaine qu'en langue putride. Généralement, c'est pour proférer des horreurs, rappeler sa dévotion à Baal-Zebub, à la Chienlit. Si elle est faite prisonnière, elle ne dénoncera pas le Vénérable. Inutile de la torturer. La douleur physique, l'enfermement ou la perte de ses porgrelets n'ont aucun impact émotionnel sur elle.

Objectif

Baal-Zebub participe à répandre la Chienlit à Lugdunum. Elle doit faire équipe avec le Vénérable, qu'elle n'apprécie guère, jugeant peu sincère son dévouement à Sa Majesté des Mouches. Néanmoins, elle fera tout ce que Baal-Zebub lui ordonnera. La Déité Horla lui laisse une grande autonomie. Si le Vénérable reste cloîtré, elle peut se déplacer dans tout Lugdunum, à la vitesse d'un humain qui court. Si nécessaire, elle n'hésitera pas à se sacrifier pour son maître, elle et ses porgrelets.

Combat

Crovandre peut donner des morsures et des coups de pattes. En mordant, elle peut transmettre la Chienlit instantanément. Elle peut envoyer ses porgrelets qui sont aussi contagieux et vindicatifs qu'elle.

Crovandre la Mère-Truie
Créature fanatique et bubonneuse
PNJ 12
Apparence terrifiante
La vue de Crovandre inflige une Séquelle.
Contagieuse
Lors d'une attaque, si Crovandre inflige des dommages variables, elle inflige 3 Blessures mais transmet la Chienlit à sa cible.

Portée de porgrelets
Hideux enfants-porcs
PNJ X
Portée
X = nombre de porgrelets. X démarre à 12. Chaque Blessure subie cause la mort d'un porgrelet.
Stupide
Dès que Crovandre est hors de leur vue, les porgrelets se perdent et meurent au bout d'une demi-journée.
Contagieuse
Si la portée de porgrelets réussit son attaque, elle ne provoque pas de dommage mais contamine sa cible avec la Chienlit. Si je souhaite seulement utiliser cette attaque pour faire monter la pression, je décide que la contamination échoue. Quoiqu'il en soit, la perspective d'avoir contracté la Chienlit fait cocher un cercle d'Esprit à la victime.

Le consciencieux Docteur Varnard

Apparence

Toujours en blouse blanche impeccable avec des tubes à essais dans sa poche de poitrine. Des petites lunettes et un sourire en coin.

Background

Le Docteur Varnard est un miasmologue de l'Université de Lugdunum. Il a étudié en compagnie du Docteur Chienlit la science des germes et des infections. Il vend ses services à qui peut se les offrir. En l'occurrence, le Vénérable lui a confié des souches de Chienlit et l'a payé pour disséminer des cages avec des mouches infectées dans toute la ville.

Role Play

Le Docteur est très cordial. Il propose toujours un verre de 'magnac à ses invités.

Objectif

Si la plupart des miasmologues cherchent à trouver des remèdes contre les maladies infectieuses qui font chaque jour plus de victimes à Millevaux, le brillant Docteur Varnard a un autre but. Les répandre. Après avoir disséminé les cages de mouches infectées, il travaille à temps plein pour une faction. C'est une faction flottante, c'est-à-dire qu'elle est déterminée en jeu, lors de la deuxième scène intermédiaire. Pour le bénéfice de cette faction, le Docteur Varnard développe des armes bactériologiques utilisant les souches de Chienlit dont il dispose.

Equipement

Il quitte rarement son laboratoire. S'il doit le faire, il emporte toujours une mallette chargée de tubes à germes et de seringues.

Combat

Le docteur possède une seringue contaminée à la Chienlit. S'il se sent menacé, il tentera de prendre un PJ en otage avec cette seringue et de prendre la fuite.

Docteur Varnard
Miasmologue dément
PNJ 10
Seringue de Chienlit

Le Docteur inflige des dommages fixes, mais la piqure transmet la Chienlit. Une seringue = une dose. Il doit ensuite la recharger avec la fiole de Chienlit (3 doses) contenue dans sa mallette (sauf s'il l'a déjà utilisée). Le Docteur ne se battra pas avec une seringue vide, il préfère fuir ou tenter de recharger sa seringue.
Protecteur : La faction pour laquelle il travaille actuellement

PNJ 2. Faction : La Chapelle de l'Expiation.

Melchior Hasard, pasteur expiatiste
« L'Apocalypse est pour demain, viens, donne-moi la main ! »

Apparence

Melchior Hasard a les cheveux courts, un visage vérolé, des yeux brillants et sourit à pleines dents. Il porte un costume dans des tons bordeaux et prune. Sa cravate est nouée à la perfection. Même si son costume est poussiéreux et élimé, Melchior est d'une classe incongrue. Une petite croix en argent à sa poitrine rappelle qu'il est un homme de Dieu.

Role Play

Comme Melchior parle de façon très cynique, il est difficile de savoir s'il adhère lui-même totalement à la cause expiatiste ou si son rôle de pasteur lui permet seulement d'assouvir ses pulsions manipulatrices et sadiques. Quoiqu'il en soit, c'est un serviteur très efficace de la Chapelle de l'Expiation. Sa paroisse est la plus active des Terres Franques.

Objectif

Melchior Hasard est un pasteur de la Chapelle de l'Expiation. Il recrute et forme des fanatiques prêts à tuer leurs prochains de toutes les façons possibles pour hâter le Jour du Jugement Dernier.

Équipement

Melchior possède un revolver Glock 17 en parfait état de marche et toutes les munitions qu'il lui faut. Il ne restera plus que 6 minutions quand les personnages prendront le Glock sur son cadavre.

Melchior Hasard
Coach en génocide
PNJ 12
Attaché à sa vie
Se considère comme trop important pour la Chapelle de l'Expiation pour risquer sa vie en personne. Il préfère envoyer ses fidèles au casse-pipe.

Expiatistes
Faucheurs du Jugement Dernier
PNJ 8

PNJ 3. Faction : Indépendants.

Le Sniper mutant
Aberration loqueteuse armée d'un fusil steampunk
PNJ 10

Horlas
Choses noires et visqueuses venues de la forêt. Gueules sans visage garnies de crocs baveux, corps de poils et de bouches. Odeur de mort. Rapides et silencieux mais capables de hurler à en faire briser les vitres. Esprits de putrescence décidés à précipiter la chute de Lugdunum.
PNJ 12

PNJ 4. Antagonistes improvisés

Antagoniste improvisé
Tueur aux ordres d'une faction
PNJ 8
Lâche
Fuit dès qu'il est blessé.

Briefing

Structure du scénario :
C’est un scénario en fuseau. Il commence par un rendez-vous avec le Vénérable qui donne pour mission de traquer l’Épidémiarque et termine avec la confrontation avec l’Épidémiarque. L’amorce et le climax sont donc déterminés. En revanche, j’improvise le lieu, le contenu et la durée des scènes intermédiaires en fonction de comment les PJ mènent leur enquête.

Structure dramatique :
C’est un scénario d’aventure horrifique. Les PJ sont hauts en couleur et ce sont des braves qui ne reculeront pas devant leur mission. S’ils viennent à mourir, ce sera en se sacrifiant pour la lutte contre la Chienlit et les Fidèles des Miasmes.

Rôle du meneur :
J’improvise en fonction des envies d’exploration des joueurs. Je m’assure que les événements soient aussi horribles qu’épiques et que les PJ ne soient pas ridicules, même dans les souffrances les plus extrêmes.

Rôle des joueurs :
Ils doivent jouer des PJ qui se comportent en soldats loyaux à leur mission, en groupe soudé malgré les erreurs, les rivalités et la fatalité. Ils n’abandonneront ni leur cause, ni leurs amis, engageant le combat si nécessaire, même quand ce sera de toute évidence perdu d’avance.

Pouvoir narratif des joueurs :
Les joueurs peuvent choisir dans quelle zone de Lugdunum leurs PJ vont enquêter. Les secrets des PJ et une partie de leur avenir sont connus de tous les joueurs au départ. Les joueurs sont invités à s’en servir pour alimenter le jeu, tout en dissociant bien ce que leurs PJ connaissent et ignorent. Par exemple, le PJ Capitaine Vercingétorix va commettre une erreur monumentale pendant la partie. Tous les joueurs le savent mais aucun PJ ne s’en doute au départ. Pas même le capitaine. C’est aux joueurs de révéler en jeu les secrets de leurs PJ.

Encouragements :
Servir le thème (la mission, le sacrifice pour une cause). Explorer. Jouer les relations entre PJ.

Interdictions :
PvP (PJ contre PJ) stupide, jouer des PJ suicidaires ou démissionnaires.

Amorce

L’amorce est une cinématique racontée au passé. Elle annonce le contexte avant la première scène intermédiaire qui va démarrer in media res, hors du Beffroi. Les joueurs peuvent me poser des questions pour détailler ce qui s’est passé. Mais comme la cinématique est au passé, ils ne peuvent pas revenir sur ce qu’auraient pu faire ou dire leurs PJ.

Dans cette cinématique, le Vénérable convoque les personnages dans le quartier général de la Caste des Veilleurs. Il s’agit de la caverne située au sous-sol du Beffroi de Lugdunum. C’est aussi la réserve d’eau de la ville. Les Veilleurs s’installent sur une dalle de pierre, le seul endroit sec. Le Vénérable emprunte le jerrican d’essence de Capitaine Vercingétorix et le briquet du Professeur Dubizarre. Dans la vasque, il verse de l’essence et y met le feu avec le briquet. Les reflets de l’eau glissent sur les visages, les flammes tordent l’air, les vapeurs d’essence font tourner la tête. L’ambiance est mystique. Le Vénérable explique aux PJ que l'épidémie de Chienlit n’est pas d’origine naturelle. Elle est l’œuvre d’une secte millénariste, les Fidèles des Miasmes. Leur chef, l'Épidémiarque, aurait trouvé un moyen de répandre le bacille de la Chienlit. Il veillerait actuellement à ce que la maladie fasse le plus de dégâts possibles.

Le Vénérable demande aux PJ de se consacrer toutes affaires cessantes à la traque de ce mystérieux Épidémiarque. Il lui paraît lié aux Horlas. Il s'agit de la menace la plus grave qui pèse sur Lugdunum. Et sur les Terres Franques toutes entières.

Je dévoile ensuite le plan de Lugdunum aux joueurs. Je leur demande dans quelle zone ils veulent commencer leur enquête. Ils peuvent choisir n’importe quelle zone du plan, sauf le Beffroi. Je démarre la première scène intermédiaire dans la zone qu’ils ont choisie. Je l’appelle la Zone 1.

Scènes intermédiaires

L'objectif de ces scènes intermédiaires est de faire cheminer les PJ à travers Lugdunum jusqu'à ce qu'ils trouvent l'origine de la contamination… C'est-à-dire l'endroit exact d'où ils sont partis, puisque l'Épidémiarque n'est autre que le Vénérable et que le foyer principal de la contamination est la réserve d'eau située sous le Beffroi.

Les PJ enquêtent mais pas les joueurs. Je récompense la capacité des joueurs à s'impliquer dans une aventure horrifique, pas leur capacité de raisonnement. A chaque scène intermédiaire, je fais correspondre une zone de Lugdunum. Chaque fois que les PJ visitent une zone, je vais forcément leur révéler un indice qui leur permettra de remonter jusqu'à l'Épidémiarque. Il est hors de question que l'enquête échoue ou tourne en rond parce que les PJ ont raté un jet de dé ou n'ont pas regardé au bon endroit. Je me débrouille pour que les indices émergent de façon naturelle lors de la fiction. Les complicités sont flottantes, c'est-à-dire que selon les zones visitées, ce ne sont pas toujours les mêmes factions qui travaillent pour l'Épidémiarque. J'adapte la forme des indices à la situation. Les indices doivent toujours être intelligibles. Si les joueurs n'ont pas compris, j'explique jusqu'à ce qu'on puisse passer à la scène suivante.

Zone 1, Indice 1 : Les mouches sont vectrices de la Chienlit. Elles proviennent de la zone 2 (choisie par moi).
Zone 2, Indice 2 : Les mouches ont été disséminées par telle faction. Son quartier général est la Zone 3 (choisie par moi).
Zone 3, Indice 3 : Le Docteur Varnard travaille actuellement pour la faction de la zone 3. Il a disséminé des mouches infectées sur l'ordre de l'Épidémiarque. Il sait aussi que les mouches ne sont pas le vecteur principal, mais l'eau. De là, les PJ peuvent en déduire que le départ de l'infection est la réserve d'eau. Ils vont alors revenir au Beffroi pour le climax. S'ils ne font pas cette déduction, je leur suggère de retourner au Beffroi faire un premier rapport au Vénérable.

Ces scènes intermédiaires vont être l'occasion d'explorer une ville en proie à la peur, de décrire les horreurs puantes de la contamination, de mettre les PJ face à des premiers antagonistes cruels et déterminés. Mais peut-être aussi de croiser quelques derniers courageux survivants, des médecins zélés ou des malades désespérés. Il est possible que certains PJ contractent la Chienlit. S'il y a des morts, on crée de nouveaux personnages parmi les derniers braves gens qu'on peut encore trouver à Lugdunum.

Si les PJ retournent au Beffroi avant le climax sans se douter de la duplicité du Vénérable, celui-ci est seul. Il n'y trouveront aucun indice mettant en doute son intégrité. Hormis le trou au sommet de son crâne, caché par son bonnet. Impossible de l'attaquer sans activer les Traits *Dévoué* de Capitaine Vercingétorix et *Protecteur* du Vénérable. Si malgré cela, les PJ l'attaquent quand même, Baal-Zebub arrive à la rescousse dès le Tour suivant.

Si les PJ retournent au Beffroi avant le climax car ils se doutent de la duplicité du Vénérable, j'enchaîne alors sur le Climax de façon prématurée. Je peux aussi les faire attaquer en chemin par Crovandre ou par tout autre antagoniste.

Climax

Le Vénérable croit que les PJ sont morts en mission dans Lugdunum. Sans précaution particulière, il reçoit alors Baal-Zebub dans son repaire.

Quand les PJ arrivent, ils le trouvent agenouillé devant la vasque vide. Baal-Zebub couvre tout le plafond de la caverne. Il a fixé sa trompe de soumission au sommet du crâne du Vénérable.

Si les PJ n'attaquent pas de suite, le Vénérable explique toute la situation. Il demande aux PJ de se soumettre à Baal-Zebub. Les PJ étant loyaux à leurs idéaux jusqu'à la mort, ils ne peuvent pas accepter. Ils ne rejoindront jamais les Fidèles des Miasmes de leur plein gré. Un tel revirement sortirait les joueurs concernés de la tension horrifique. Le Désavantage *Dévoué : Le Vénérable* de Capitaine Vercingétorix est annulé, de même que le Trait *Protecteur : Mademoiselle Dassaut* du Vénérable. Une fois que les PJ ont refusé l'offre, Baal Zebub les attaque.

Si les PJ ont prévu d'attaquer de suite, Baal-Zebub passe à l'attaque aussi dans le même Tour. Le Vénérable, un sourire béat aux lèvres, explique toute l'histoire pendant le combat, même si on le frappe.

La seule façon de vaincre Baal-Zebub est de le disperser en l'enfumant. Pour cela, il faut allumer un feu dans la vasque. Pour le carburant, on peut utiliser le jerrican d'essence de Capitaine Vercingétorix ou siphonner l'essence du réservoir de son quad ou utiliser la gourde d'essence de Dame Arsenic. Pour la flamme, on peut utiliser le briquet du Professeur Dubizarre. Si les joueurs ont d'autres idées pour allumer le feu ou faire de la fumée, je suis à l'écoute. S'ils n'ont plus le matériel nécessaire, leur seule chance de survie est la fuite.

Dans tous les cas, s'ils peuvent tuer le Vénérable, ils n'auront neutralisé Baal-Zebub qu'un moment, juste assez pour fuir la ville. Il est trop tard pour sauver Lugdunum. Les PJ sont quand même des justes. Ils ont agi jusqu'au bout alors même que le combat était déjà perdu. Quant à empêcher l'épidémie de s'étendre encore plus, ce sera une affaire à suivre.

Feedback

F 1. Décor

Pour me remettre dans l'ambiance, je potasse les articles Wikipédia.fr *Peste*, *Peste bubonique* et *Peste noire*.

F 2. Les PJ prétirés

Si tous les PJ prétirés ne sont pas joués, je peux transformer l'un des prétirés restant en complice du Vénérable. C'est alors lui qui a transmis la fiole de Chienlit au Docteur Varnard. Je m'assure de laisser en cours de jeu des indices sur la duplicité de ce prétiré. Le plus simple est encore de décréter qu'il n'est pas là au moment de l'amorce. Ou au contraire qu'il reste au Beffroi quand les PJ partent, refusant de les suivre. Son attitude sera suspecte mais les PJ n'auront pas l'occasion de s'en prendre à lui dès le début de la partie.

Si je veux corser la difficulté du scénario, je remplace le Désavantage du Capitaine Vercingétorix par *Possédé : Baal-Zebub* et le Désavantage d'un autre PJ par *Infecté : Chienlit*. Il s'agit d'une infection que le PJ essaye de garder secrète.

L'Avantage *Objet* du Docteur Chienlit peut être un sérum contre la Chienlit. Je précise alors qu'il n'y a qu'une seule dose. Le Docteur Chienlit est trop avancé dans la maladie pour que le sérum soit efficace sur lui.

F 3. Amorce

L'amorce est une cinématique pour éviter que le scénario se joue en une seule scène. Lors de l'amorce, l'un de mes joueurs a pressenti que l'origine de l'épidémie pourrait bien être la réserve d'eau dans l'antre du Vénérable. Mais comme le postulat est de commencer dans un endroit de la ville qui ne soit pas le Beffroi, le groupe est passé à autre chose. L'idée de revenir au Beffroi n'est survenue que plus tard.

F 4. Scènes intermédiaires

Avant de procéder à une révélation automatique des indices, je collais un post-it « indice » sur chaque feuille de personnage. Au cours de la partie, chaque joueur pouvait défausser ce post-it pour décréter que son perso trouvait un indice où qu'il soit.

La bonne utilisation des ressources inscrites sur la feuille de matériel est d'une grande importance dans ce scénario *gritty*. La pénurie crée du jeu.

F 5. Comptes-rendus de parties

Retrouvez les comptes-rendus des playtests de La *Guerre des Miasmes* ou postez vos propres comptes-rendus sur le forum de www.terresetranges.net, section *Millevaux*, fil *Scénarios Millevaux*.